La Edad de la Leyenda

MITOLOGIA UNIVERSAL

MITOLOGIA UNIVERSAL
La Edad de la Leyenda

EL RETO

Copyright ©2003 SALO S.A.
Derechos de edición reservados.
Editado y producido por SALO S.A.
Fono: 4601500 - Fax: 7374413
Bellavista 044 - Providencia
Santiago - Chile

REGISTRO DE PROPIEDAD INTELECTUAL N°114230

Director de Arte: Iván Cardemil
Diseño y Producción: Sergio Rojas J.
Edición: José Luis Flores

I.S.B.N. Colección: 956-249-675-9
I.S.B.N. Volumen: 956-249-676-7

MITOLOGIA CORRESPONDIENTE
A LA EDICION "EL RETO"
DEL JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
"MITOS Y LEYENDAS"

LA TERCERA

El grito del Guerrero

Escucha el llamado, compañero, coge tus armas y levanta tu espíritu, busca tu destino. Somos hijos del mismo sol, juntos combatiremos a las sombras, crearemos un mundo mejor.

Desde las arenas eternas a los fríos fiordos australes, desde el poderoso desierto hasta las majestuosas montañas andinas, nuestro canto se escuchará. Nadie nos detendrá, nadie ahogará nuestro canto, ni nuestra esperanza.

Las sombras, criaturas de maldad y desesperación, han levantado su canto; para detenerlas debemos concentrar nuestro poder, trabajar como un solo ser.

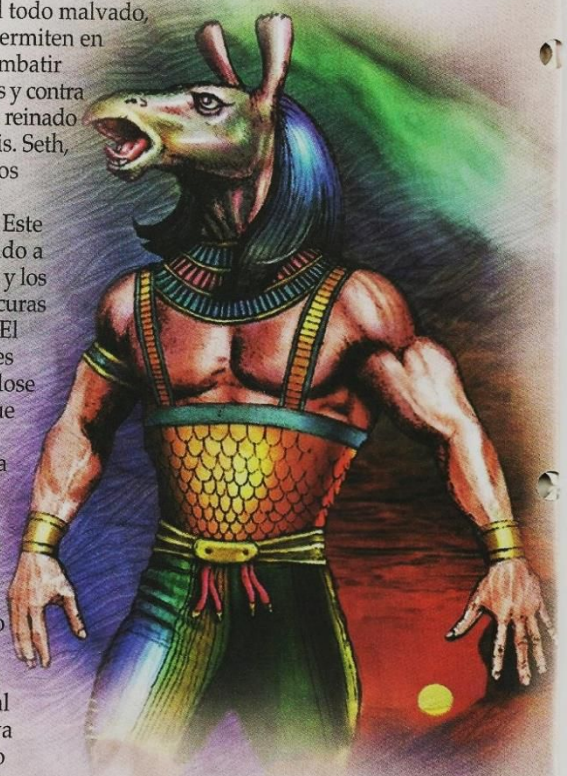
El dios Sol no sonríe el día de hoy, estamos listos para comenzar nuestra campaña.

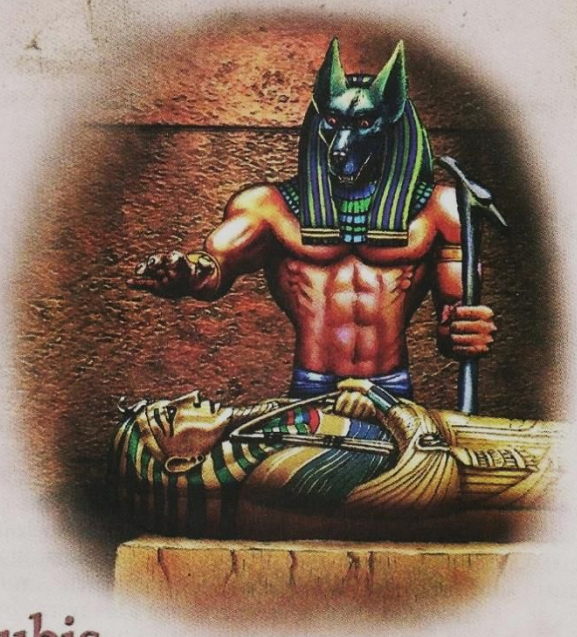
Seth

Es uno de los dioses claves en la mitología egipcia y es, en la mayoría de las historias, el opositor. Cuando Osiris fue nombrado como el primer regente de Egipto, decide encerrarlo en una caja y encadenarlo, para después arrojarlo al agua. Isis, desesperada, tras una larga búsqueda logra dar con el cuerpo de su esposo, pero este ha sido descuartizado en catorce partes. Isis, con mucho trabajo, logra recomponer el cuerpo, como si este fuese un puzle.

Seth no es del todo malvado, ya que sus poderes le permiten en un primer momento combatir contra la serpiente Apofis y contra los invasores durante su reinado sobre las tierras de Osiris. Seth, además, es un amo de los venenos, ya que son las serpientes sus esclavas. Este conocimiento es requerido a menudo por los médicos y los alquimistas que buscan curas para las enfermedades. El precio de Seth siempre es demasiado alto, tragándose cualquier luz de vida que se asome ante él.

Se le representa como un monstruo extraño, seguramente con alguna especie de can extinto. Los romanos le dieron cabeza de burro, pero eso pudo haber sido influenciado por la religión griega. También se dice que era un animal creado para la ocasión, ya que ningún animal quiso darle su rostro.





Anubis

Se ha discutido bastante sobre si la forma de representar a este dios queda referida a un chacal, un lobo o un perro del desierto. En definitiva, es un hombre con cabeza de perro, se le muestra con un Ankh en la mano derecha y un cetro en la izquierda; en ocasiones, también una hoja de palma.

Como guardián de las necrópolis, acogía a los difuntos en las puertas de sus tumbas guiándoles al Más Allá. La tierra de los muertos, Akeru, abre sus puertas cuando Anubis llama al muerto: "Las puertas de Akeru se abren para ti, las puertas de Geb se abren para ti, te marchas cuando Anubis te llama".

Una vez en la "Sala de las Dos Verdades", Anubis es el encargado de llevar al difunto para que su alma sea pesada, vigilando el fiel de la balanza con la finalidad de que nadie pueda falsearlo.

Según la mitología, Seth asesinó a su hermano Osiris descuartizando su cuerpo y lanzando los trozos al Nilo. Anubis ayudó a Isis en la búsqueda de esos pedazos esparcidos por el país, recomponiendo el cuerpo de este dios y llevando a cabo la primera momificación, tras la cual devuelve la vida a Osiris. Por este motivo es el patrón o la deidad principal de los sacerdotes embalsamadores.

Pixies

Supuestamente, los Pixies serían los primeros habitantes de las islas, sobre todo fuertes en Irlanda, donde recibieron afectuosamente la llegada de las hadas y otras criaturas, pero guerrearon firmemente contra los gigantes y las criaturas malvadas que ocuparon las islas. Supuestamente tampoco les agrada mucho el estiramiento y refinación de los Elfos, pero sí respetan a los reyes, pues éstos han sido justos y nobles con ellos, además de ser mucho más poderosos que estas pequeñas criaturas.

Los Pixies son alegres bromistas del bosque, suelen disfrutar extraviando a los viajeros. Sin embargo, pueden tomar una actitud muy violenta cuando tratan con criaturas malvadas.

A estos duendes les encanta estafar a los avaros; realmente, no codician tesoros, pero los utilizan para burlarse de aquellos mezquinos que se mofan de la pobreza ajena. Si es que el burlado no muestra codicia o tiene un buen sentido del humor, el bromista puede permitirle escoger una recompensa de su tesoro escondido.

Cuando están visibles, los Pixies parecen pequeños Elfos, pero con orejas muy largas y alas muy finas. Visten ropas brillantes que, a menudo, incluyen una capa y zapatos con punteras puntiagudas y en bucle, aunque muchos de ellos, especialmente las damas, preferirán ropas ceñidas, luciendo un bello cuerpo. Los Pixies son apenas del tamaño de una mano, por lo que el viajero que se interne en un bosque debe tener cuidado con no pisar los hogares de estas delicadas criaturas. Los normalmente despreocupados Pixies atacan con ferocidad a los destructores de bosques y estanques; también atacarán a los demonios, Goblins o cazadores que se internen en sus dominios. Claro que dependen completamente de la ventaja que les confiere la invisibilidad.

El oráculo de Delfos

Reyes o campesinos, griegos u orientales, los hombres de la Antigüedad se dirigen al templo de Apolo en Delfos para averiguar, por intermedio de la pitonisa, lo que les depara el destino. Cada mes, cientos de personas esperan el espectacular trance que revela la palabra divina. Su influencia es tal, que se deciden guerras según los consejos del oráculo; algunos imperios se habrían desplomado por no escucharlo.

En *La Iliada*, Homero relata la fundación del templo. En tiempos remotos había en el lugar un oráculo dedicado a Gaia, antigua divinidad de la tierra. Este era resguardado por el terrible dragón Pitón. Para apoderarse del templo, Apolo mató a Pitón en un combate épico.

El sitio recibe el nombre de Pytho, que significa "yo hago pudrir", debido a que allí se pudrió el monstruo. Luego Apolo se transformó en delfín (Delfos) y desvió una nave cretense: la tripulación retenida forma el primer estamento de servidores del templo, y el dios promete venir todos los años a aconsejar a los humanos. Su templo se encuentra al centro del universo y simboliza el ombligo del mundo, marcado por una piedra llamada Omphalostes.

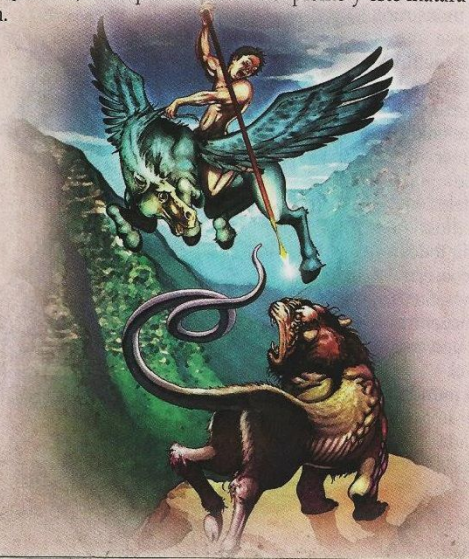
Quimera

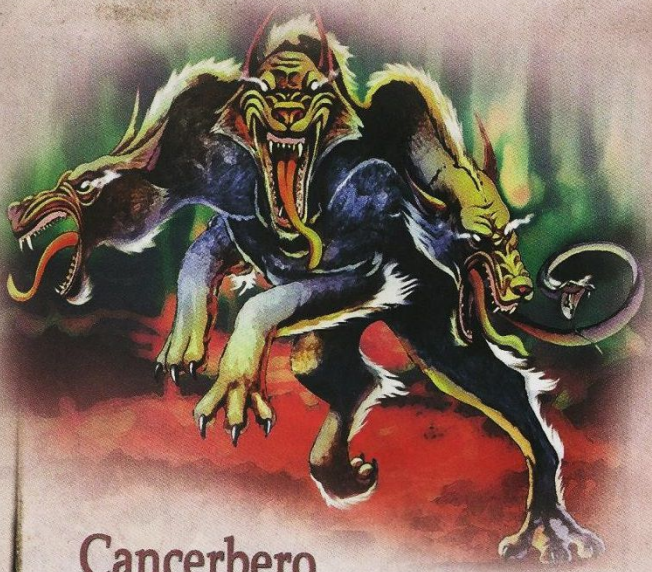
La Quimera es un animal fantástico de la mitología griega. Era hija de Tifón y Equidna.

Es una mezcla entre la cabeza de un león, busto de cabra y cola de serpiente, aunque también se la ha representado con varias cabezas, una de cabra y otra de león. Lo más aterrador de esta criatura es que expulsaba fuego por la boca, por lo que resultaba casi invencible y sumamente peligrosa.

El rey de Caria, Amisodares, la crió y su lugar de residencia era Pátara. La Quimera azotaba con su fuego y cometía pillaje, robándose los rebaños en la ciudad de Licia. Por esto, el rey Yóbates le pide a Belerofonte, el héroe griego, hijo de Poseidón, que la mate. Además, el rey tenía la doble intención de deshacerse de Belerofonte, pues su hijo se lo pide en una carta.

Belerofonte, que era favorito de los dioses, fue a luchar con la Quimera acompañado del caballo alado Pegaso. Se cuenta en la leyenda que Belerofonte, haciendo uso de su astucia, puso un trozo de plomo en la punta de su lanza. Al enfrentarse con el fuego de la Quimera, hizo que se calentara el plomo y éste matara a la bestia.





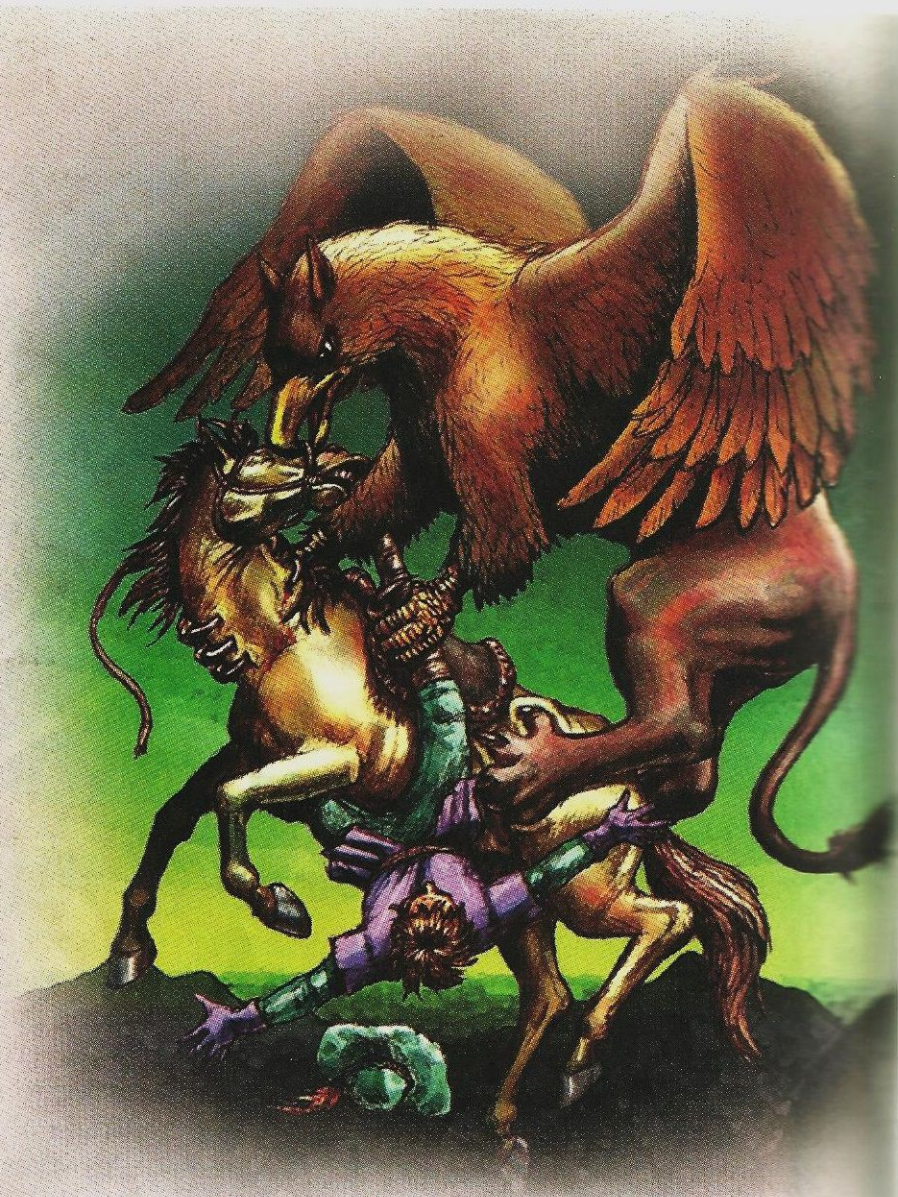
Cancerbero

Hijo de Tifón y Equidna. Era el perro que guardaba encadenado las puertas de entrada al mundo de los muertos. Impedía la entrada de los vivos al Hades, pero sobre todo, impedía también la salida de los muertos.

Normalmente se le representa como a un perro con tres cabezas, lomo con multitud de cabezas de serpiente saliéndole de él y cola de serpiente.

Aparece en varios mitos junto a ilustres personajes mitológicos. Uno de los doce trabajos que Euristeo impuso a Heracles fue el de traerle a Cerbero. Heracles, tras iniciarse en los misterios de Eurisis, partió en pos del can. El dios de los infiernos le concedió llevárselo si conseguía someterlo sin utilizar armas. Heracles realizó la prueba tal y como se le había pedido, pero cuando llegó a Micenas con el perro, Euristeo, despavorido, le ordenó que lo devolviese.

Orfeo amansó al can con su música, y esto le permitió al infeliz esposo traspasar las puertas del Hades para buscar a su amada Eurídice, muerta por la picadura de una serpiente.



Grifo

Se los representa habitualmente con alas, pico de águila y cuerpo de león. Vivían en el país de los Hiperbóreos. Cierta leyenda relata cómo Apolo les había ido a buscar y había regresado a Grecia cabalgando sobre los lomos de uno de ellos. Estaban consagrados a Apolo y vigilaban sus tesoros para protegerlos de los Arimaspos. También custodiaban las cráteras de vino de Dionisio.

Un mito más reciente cuenta que se encargaban de velar por el oro que había en los desiertos del norte de la India. La razón de esta vigilancia podía deberse a que éste era su cometido o al deseo de proteger a sus crías, puesto que ponían sus nidos en las montañas de las cuales se extraía el preciado metal.

El Poema de Beowulf

Al comenzar el poema se hace un recuento de los ancestros del rey danés Hrothgar, comenzando por su bisabuelo Shild. El rey, ya viejo, ha sido un gran guerrero y tiene una gran fortuna, por lo que manda construir una lujosa mansión, a la que llama Heorot. Cuando está terminada, ofrece un banquete suntuoso, al que invita a los grandes señores de la región.

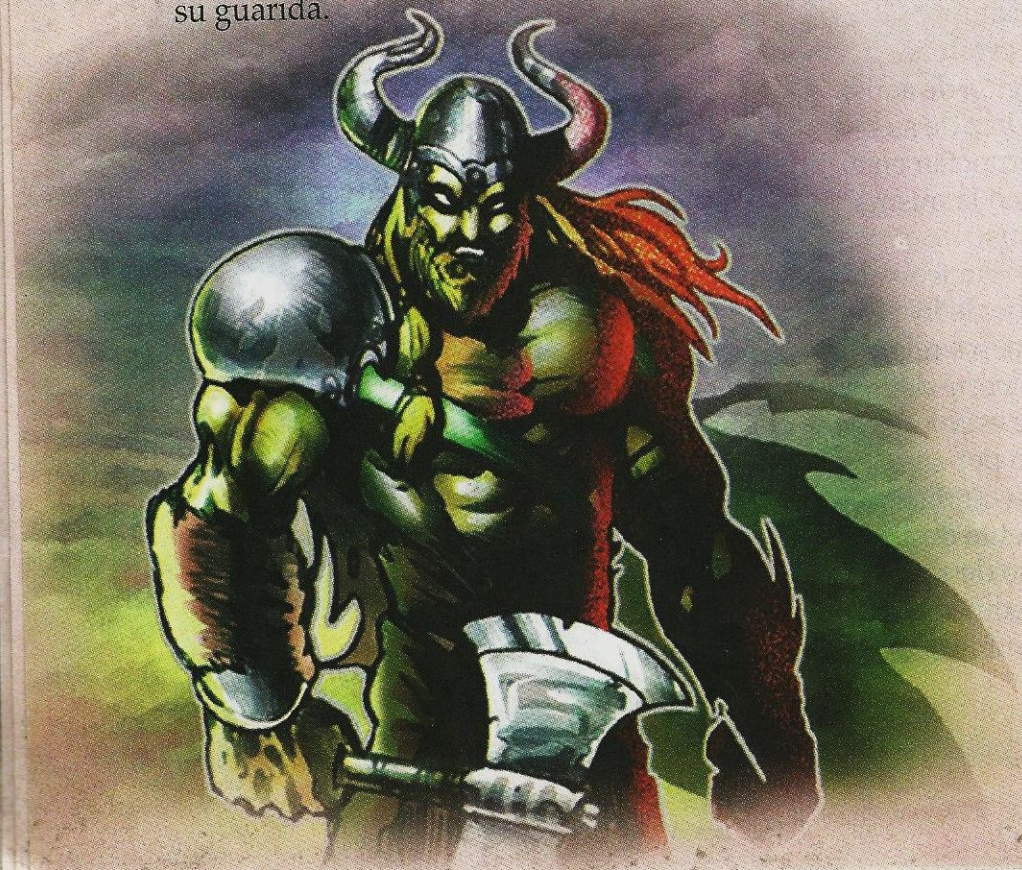
Cuando la fiesta acaba, todos se retiran, excepto el cuerpo de guardia del rey, que va a tener allí su alojamiento. A la mañana siguiente, encuentran el salón manchado de sangre y ningún rastro de los hombres, sólo unas pisadas que se dirigen hacia una cercana laguna.

Nada más oírlo, Hrothgar supo que se trataba de Grendel, un monstruo que fue expulsado hace tiempo por un mago; por algún terrible motivo ha regresado y continúa sus fechorías. Como él se siente ya muy viejo, promete una generosa recompensa para quien se ofrezca a librar a la región de aquel monstruo. Diez de sus hombres pernoctan en el salón y corren la misma suerte que sus compañeros. Un trovador huido al reino de los vikingos daneses relata los hechos en la corte del rey Hygelic, que está acompañado por su sobrino Beowulf. Este inmediatamente decide partir al reino de Hrothgar, acompañado de 14 de sus hombres.

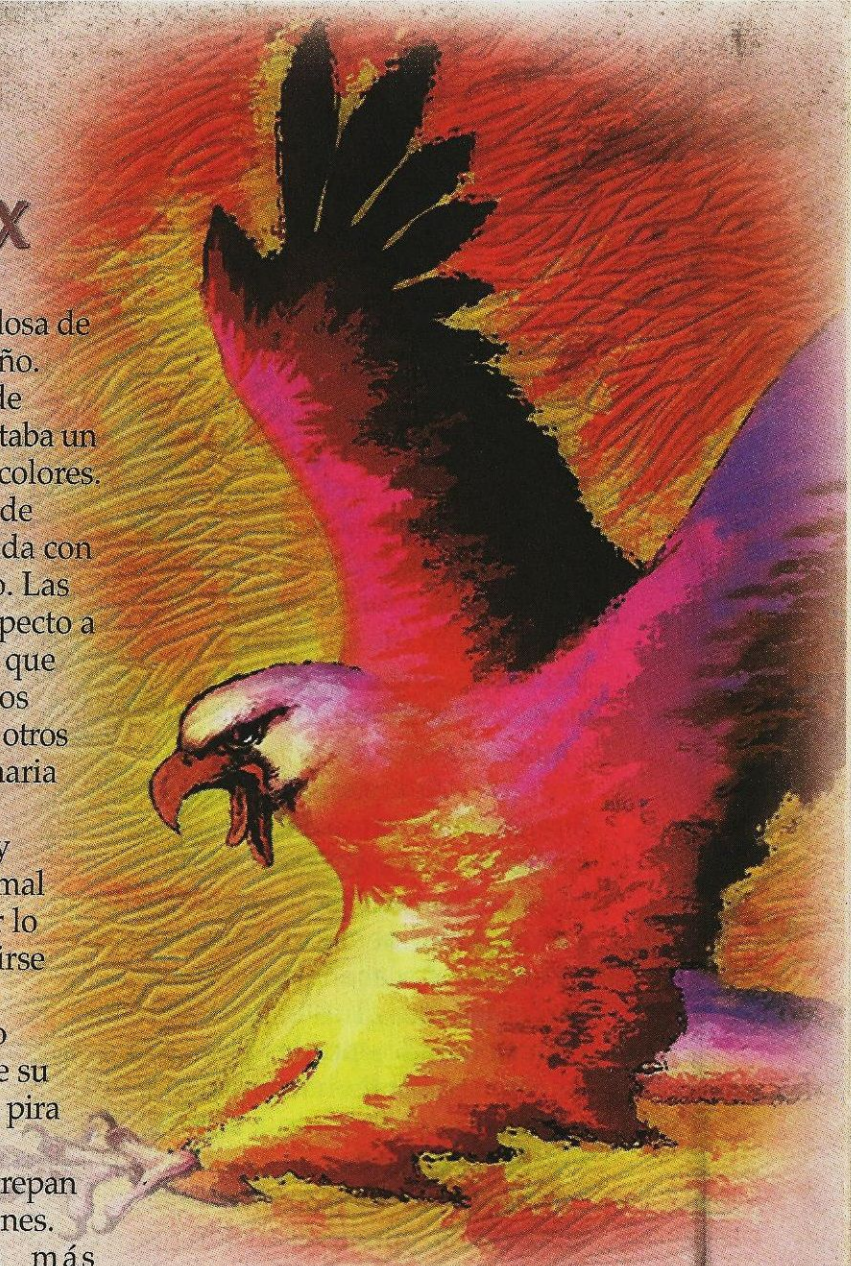
Beowulf pasa la noche en el salón, y no sólo consigue arrancarle un brazo a Grendel, sino que al día siguiente, después que la madre del monstruo haya atacado ella misma, la busca en su guarida, bajo las aguas de la laguna, y la mata. En la novela, el monstruo Grendel y su madre, posibles seres primigenios que se ven en la necesidad de defender sus territorios ante la invasión de los seres humanos, serán convertidos en una tribu neandertal, un eslabón perdido que se dedica a matar y devorar hombres por la noche.

Tras introducirse en el "mundo subterráneo" y terminar con la fuente del mal, Beowulf regresa a su tierra. En la última parte del poema, ya es casi un viejo, ocupa el trono y debe enfrentarse nuevamente a otro monstruo. Esta vez se trata de un dragón al que, tras una ardua lucha, consigue vencer. "Esa fue la última victoria de Beowulf y su última obra en este mundo", dice el poema.

Así, pues, el héroe ha sido herido y el veneno corre por sus venas. Tras pronunciar sus últimas palabras, es incinerado en una enorme pira funeraria; hoy sus cenizas se depositarán en un montículo erigido en su honor sobre una colina, que hasta sirve como baliza para los marineros. Sus hombres le ofrendan el tesoro, "tan inútil a los hombres como lo había sido antes", que guardaba el dragón en su guarida.



Ave Fénix



Es un ave fabulosa de enorme tamaño. Tenía forma de águila y ostentaba un plumaje de fantásticos colores.

Es originaria de Etiopía y está relacionada con el culto al Sol en Egipto. Las tradiciones difieren respecto a la duración de su vida, que según unos sería de unos quinientos años y según otros alcanzaría la extraordinaria cifra de doce mil novecientos cincuenta y cuatro años. Era un animal único en su género, por lo que no podía reproducirse uniéndose a otro de su misma especie. Cuando sentía llegar la época de su defunción, formaba una pira con plantas aromáticas. Aquí las tradiciones discrepan y toman varias direcciones.

La versión más popular relata cómo el Fénix se tumbaba en la pira, le prendía fuego y de sus cenizas surgía el nuevo Fénix. De aquí nace el nuevo Fénix, que toma el cadáver de su padre y lo deposita en el interior de un tronco de mirra hueco. Después transporta el tronco hasta la ciudad de Heliópolis. En su viaje es acompañado por un concurrido cortejo, compuesto por bandadas de aves de distintas especies. Cuando llega al altar del sol, en el templo de Heliópolis, deposita a su antecesor sobre el altar. Un sacerdote del templo del sol comprueba con un antiguo dibujo del Fénix la autenticidad del animal, y una vez hecha la comprobación, incinera al viejo Fénix. Concluida la ceremonia, el nuevo Fénix regresa a Etiopía, donde vive alimentándose de gotas de incienso hasta el fin de sus días.

Sirenas

Son monstruos marinos con la mitad superior con forma de mujer y la mitad inferior con forma de pez o ave. Poseían una maravillosa voz con la que osaron retar a las Musas. La competición fue ganada por las Musas, que como castigo a su osadía, arrancaron las plumas a sus rivales.

Avergonzadas, las Sirenas se retiraron a las costas sicilianas, cerca del estrecho de Mesina. Con sus cantos atraían a los incautos marineros, que incapaces de resistirse, chocaban irremediablemente contra las rocas.Tras el naufragio, los navegantes eran devorados por las Sirenas. Los argonautas pasaron cerca de las Sirenas, sobreviviendo al intento.
Cuando estaban junto a ellas, Orfeo entonó tan bellas canciones, que los argonautas no se sintieron embrujados por el canto de las Sirenas. Sólo el argonauta Butes se arrojó al mar en su intento de alcanzarlas, pero fue salvado por Afrodita.

Según un oráculo, las Sirenas perecerían cuando un mortal pudiese sustraerse al hechizo de sus cantos, por lo que existe una leyenda que relata cómo las Sirenas se sumergieron en el mar después que lograse pasar Ulises, y tras la derrota que les infligió Orfeo, se suicidaron.

Estos monstruos femeninos estaban situados en los límites del mundo conocido y simbolizan la advertencia de los peligros que pueden acechar a los que pretendan traspasar esta frontera. La idea del cambio de un mundo a otro desconocido derivó en una asociación de la Sirena con el mundo de los muertos, de manera que son finalmente consideradas divinidades de ultratumba.

Cantaban para los bienaventurados y representaban la armonía celestial, por lo que frecuentemente podemos encontrarlas representadas en sarcófagos.

Brujo Chilote

Quizás las más perturbadoras de todas aquellas criaturas fantásticas que adornan la cosmología de las islas chilotas son los brujos o hechiceros, seres de terror y oscuridad, que aún hoy en día aterrorizan a aquellos que han oído de su existencia.

Los brujos en Chiloé son miembros de una institución secreta, la Brujería. A muchos les llama la atención que en Chiloé haya hombres que practican la brujería, ya que en Europa esto parece ser más bien un arte femenino.

El hecho de ingresar a la brujería es un verdadero privilegio, dándosele preferencia los familiares e hijos de brujos. Cuando un brujo o bruja es padre de muchos hijos, el elegido es trasladado y preparado de diferente forma de los demás, hasta que logra la madurez.

Una vez seleccionado muy meticulosamente el candidato, se le somete a una serie de duras pruebas, que determinan el valor y el poder del individuo. Entre estas pruebas está el comer alimentos imposibles, como musgo, rocas, incluso, carroña. Durante las noches más heladas del invierno, el novicio debe preparar emboscadas en caminos solitarios y dar muerte a aquellos que tengan el infortunio de cruzarse con él, además de permanecer noches completas recostado sobre la tumba de algún cementerio, lo cual no solo es frío, sino también peligroso, ya que los espíritus suelen ser muy difíciles de controlar y pueden acabar con el joven novicio.

El elegido debe ir 12 noches consecutivas a una pequeña cascada, donde recibirá un chorro de agua en medio de la coronilla.

Las pruebas que después vienen son muy duras, y ningún humano que no posea las cualidades necesarias las soporta, incluso se habla de visitas a los pozos infernales y otras atrocidades.

Con todas estas pruebas logran una gran fortaleza mental y una sensibilidad tan aguda que pueden percibir los pensamientos hasta de los humanos más puros.

Una vez hecho esto, el iniciado está casi listo para ingresar a las filas de los sin alma y convertirse en un conjurador.

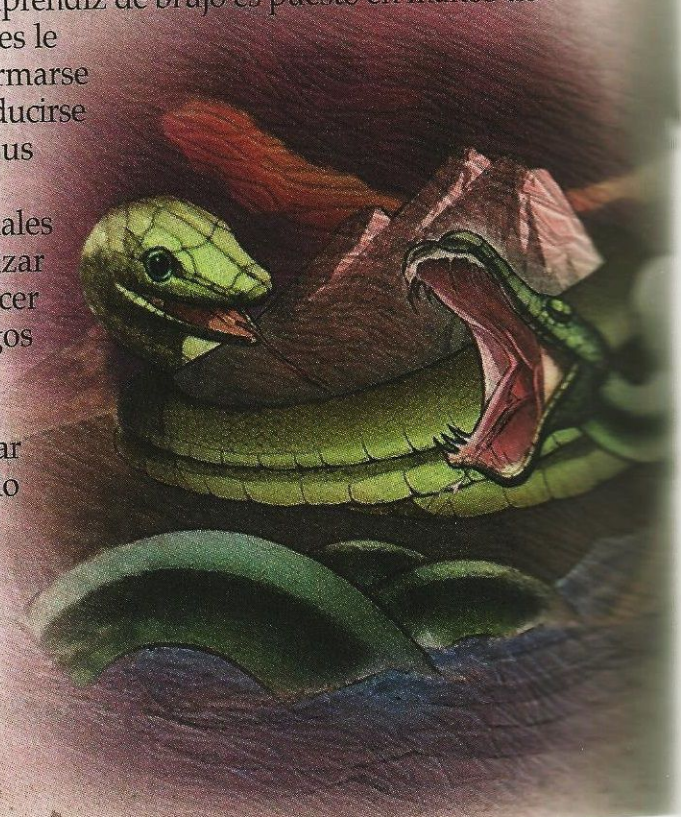
Al término de este período es llevado ante la presencia de la Mayoría en la Cueva Mayor, ubicada en las cercanías de Quicaví.

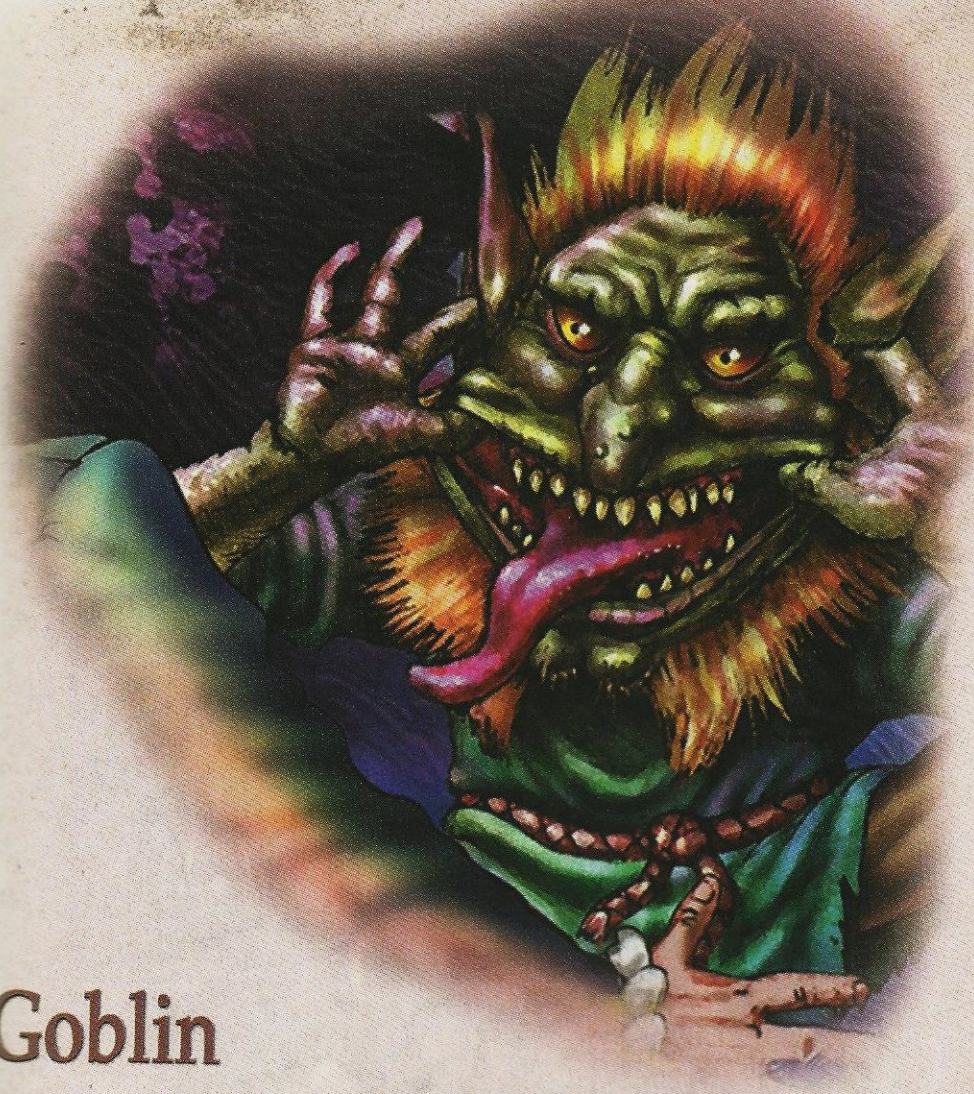
Esta cueva es un sitio subterráneo que posee varias dependencias, mide aproximadamente 200 m. de largo por 3 de alto, y es iluminado por antorchas y cántaros de aceite humano.

El candidato es introducido en la Cueva y presentado ante la jefatura, reunida en sesión solemne y presidida por el brujo mayor, quienes dictaminarán la última prueba. Esta prueba consiste, generalmente, en dar muerte al ser más querido. La ejecución se llevará a efecto un día martes en la noche.

Una vez tomado el juramento de rigor, que incluye la adhesión al jefe supremo de la Brujería, se le ciñe un chaleco, el macuñ, hecho con la piel de una mujer muerta, confeccionado previamente por el mismo aspirante a brujo, y que le permitirá volar. Luego se le recluye algún tiempo portando una lagartija en la frente sujeta con un pañuelo rojo, para que le comunique sabiduría.

Posteriormente, el aprendiz de brujo es puesto en manos de miembros antiguos, quienes le enseñarán a volar, transformarse en diversos animales, introducirse en las casas para dañar a sus moradores, a conocer los poderes tóxicos y medicinales de diferentes plantas, utilizar el caballo marino, adormecer personas, lanzar relámpagos y provocar tormentas; y aunque parezca fuera de lugar, les es prohibido violar o robar, lo cual está señalado en el Código de Moral de los brujos.



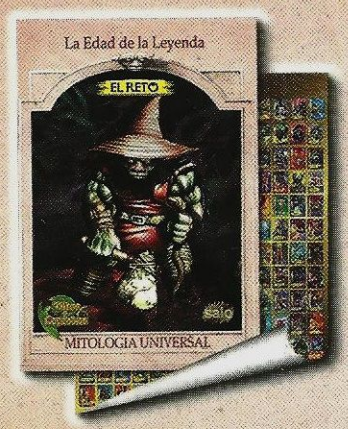


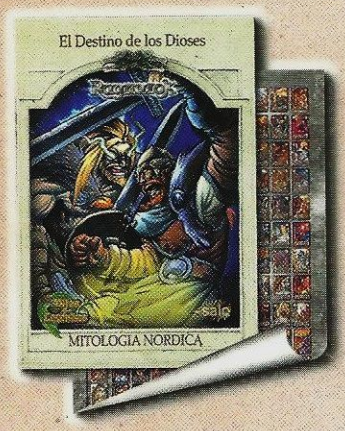
Goblin

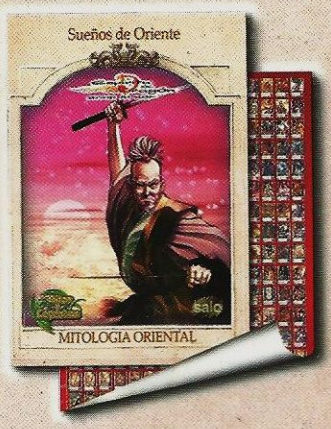
Los Goblins son pequeñas criaturas a los que muchos no consideran más que una molestia. Pero no se les debe ignorar, ya que su gran número, su rápido ciclo reproductivo y su tendencia a la perversión, les impulsa a invadir y saquear las tierras civilizadas. Tienen rostros planos, narices anchas, orejas puntiagudas, bocas amplias y llenas de pequeños colmillos afilados. Sus frentes están estiradas hacia atrás, mientras que sus ojos son oscuros y vidriosos, con colores que van desde el rojo al amarillo. Todos los miembros de la tribu tienen la piel del mismo color, visten prendas oscuras y de color terroso, además de adornarse con calaveras y huesos de sus víctimas. El lenguaje de los Goblins es el mismo que el de las demás criaturas mágicas, pero rara vez se relacionan con ellas, ya que sienten gran aversión por los Duendes y sus juegos de niños.

Los Goblins ocupan el último lugar en la escala entre los seres crepusculares, lo que les ha dado un amplio sentido de la independencia y les ha enseñado a ocupar las únicas ventajas que poseen: su inmenso número y su inventiva para la destrucción. El sentido de caballería y honor que tanto llena la mente de Elfos y humanos, sólo hace reír a estos insensatos. Está de más decir que los Goblins prefieren el combate artero, los trucos sucios, el sabotaje y la traición; tan solo gracias a estas estrategias han logrado sobrevivir a través de siglos de terribles guerras y milenios de privaciones. "Superar en número es vencer", es su lema y, en cierto punto, tienen razón.

Títulos de la Colección







Mitos y Leyendas®

7 806611 000445

salo®